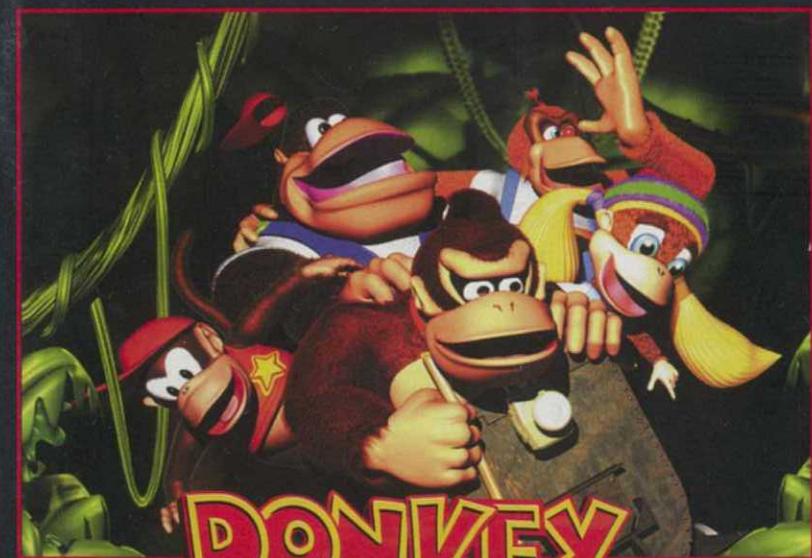


SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



DONKEY KONG™ 64

Nintendo®

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel



Thank you for selecting the DONKEY KONG™ 64 Game Pak for the Nintendo® 64 System.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: Veuillez lire attentivement la notice "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" qui accompagne ce jeu avant d'utiliser la console Nintendo ou les cartouches.



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIESST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

[1099/FRG/N64]



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Dieses Modul ermöglicht Dolby Surround*. Sofern Dein Fernseher oder Sound-System mit einem Dolby-Surround-System ausgestattet ist und alle vier Ausgänge mit den Lautsprechern verbunden sind, kannst Du das Spiel in aufregendem Rundum-Klang erleben!

Ce jeu a été programmé en Dolby Surround*. Si votre téléviseur ou votre installation sonore est équipé d'un décodeur Dolby Surround, et si vous possédez des enceintes gauches, centrales, droites et arrières connectées, vous pourrez profiter des avantages d'un environnement sonore total.

*Trademark of Dolby Laboratories

Tiny Kong, Lanky Kong, Chunky Kong, Snide, Troff n' Scoff, K. Lumsy and Banana Fairy are trademarks of Rare.



 TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.
© 1999 NINTENDO. GAME BY RARE.

CONTENTS

Deutsch 4

Français 26



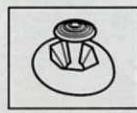
DER NINTENDO® 64-CONTROLLER

Der Nintendo⁶⁴-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der analoge 3D-Joystick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.



Wird der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.



Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muß der analoge 3D-Joystick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden. Dann, bei gedrückter L- und R-Taste, den START-Knopf betätigen.

Der Nintendo⁶⁴-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, daß keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen. Bei auftretenden Problemen steht der Nintendo Kundendienst unter der Telefonnummer 0130-5806 zur Verfügung.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.



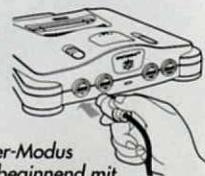
Bei dieser Griffposition werden der analoge 3D-Joystick mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger der linken Hand können bequem um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß nicht aus Versehen der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers betätigt wird.

Anschließen des Nintendo⁶⁴-Controllers:

Um dieses Spiel spielen zu können, muß ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muß unter Umständen die RESET-Taste oder der START-Knopf betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.



Dieses Spiel wurde für einen bis vier Spieler entworfen. Im Mehr-Spieler-Modus werden der Spieleranzahl entsprechend viele Controller benötigt, die, beginnend mit Port 1, an die Controllereingänge des Nintendo⁶⁴ Grundgeräts angeschlossen werden müssen.

INHALT

DIE GESCHICHTE.....	5	CANDYS MUSIKINSTRUMENTE	13
DAS SPIEL BEGINNEN.....	6	BANANENFEE-KAMERA	14
DEINE PARTNER AUS DER KONG-FAMILIE	7	GEGENSTÄNDE	14
DER REST DER KONG-FAMILIE	8	BESONDRE GEGENSTÄNDE.....	16
WEITERE CHARAKTERE.....	9	BESONDRE FEATURES	17
CONTROLLER-FUNKTIONEN	10	Mehrspieler-Modi.....	19
CRANKY-SPECIAL-MOVES.....	12	Die Level	20
FUNKYS SHOOTER	13	CRANKYS TIPS	21

DIE GESCHICHTE

So, dann läßt uns mal schauen, welchen Blödsinn sie sich für dieses Spiel ausgedacht haben!

Auch diesmal ist es ihnen scheinbar nicht gelungen, eine achtbare Geschichte ohne diesen „Goldene Bananen“-Quatsch zu entwerfen! Was Du nun lesen wirst, ist also ein noch größerer Unfug als all die anderen mageren Geschichten zusammen!

Ich weiß, Du erwartest sowieso keinen Bestseller, aber warte erst einmal ab, bis Du diese Ladung Schwachsinn hörst...



Tief im Innern seiner schwimmenden Festung sitzt King K. Rool wutentbrannt auf seinem Thron, vor dem die Generäle seiner Kremling-Armee versammelt sind.

„Nun? Ich warte auf eine Antwort!“ schnaubt er verärgert.

„Diesmal muß es einfach funktionieren...“ denkt er sich. Doch wie so oft zuvor hat er nicht mit der Unfähigkeit seiner Untergebenen gerechnet. Die Kremlings haben Jahre gebraucht, um dieses Monstergefährt zu bauen, doch nun liegt es manövriunfähig direkt vor der Kong-Insel, weil der Steuermann mit voller Wucht einen Felsen gerammt hat.

Doch King K. Rool glaubt, noch ein Ass im Ärmel zu haben...

„Bereitet die Kaputt-O-Matik vor und zielt auf die Kong-Insel!“

Doch anstelle einer gewaltigen Explosion hört K. Rool nur ein ängstliches Wimmern.

„Es t-tut mir so u-unendlich leid, H-Hoheit, aber ich f-fürchte, die Kaputt-O-Matik funktioniert nicht...“

K. Rool blickt seinen Techniker an und beginnt bitterlich zu weinen.

„Das ist einfach nicht fair...“ schluchzt er. „Ich war mir so sicher, daß ich diesmal gewinnen würde!“

General Klump watschelt zu ihm herüber und legt den Arm um die Schulter des verzweifelten Herrschers: „Seid nicht traurig, Eure Hoheit. Wir werden diese miesen Kong schon für Euch fangen und all ihre Bananen klauen. Sie werden so beschäftigt sein, die Bananen wieder einzusammeln, daß sie Eure Pläne nie wieder durchkreuzen werden!“

Als die Generäle sich entfernen, beginnt King K. Rool laut zu lachen. Seine kleine Showeinlage hat funktioniert, und nun werden, so hofft er, die Kongs bald der Vergangenheit angehören. Er wischt sich die Tränen aus den Augen und fährt seinen Techniker an: „Nun, worauf wartest Du? Bring die Kaputt-O-Matik in Gang! Ich muß eine Insel zerstören!“

DAS SPIEL BEGINNEN

Nun denn... wirf einfach das Geldstück in den Münzschatz und... äh... Entschuldigung, falsches Spiel! Also von vorn: Nachdem Du START gedrückt hast, erscheint der Auswahlbildschirm. Wähle mit dem analogen 3D-Joystick einen Spielmodus und bestätige mit dem A-Knopf.

Adventure

Hier kannst Du Dein Abenteuer beginnen, fortsetzen oder einen Speicherplatz löschen. Wählest Du mit dem A-Knopf einen Speicherplatz, erscheint für dieses Spiel eine Status-Anzeige. Drücke den A-Knopf erneut, um das Spiel zu beginnen.

Optionen

Ändere die Bildschirmgröße, die Sprache, den Kameramodus oder deaktiviere die Option ZWISCHENSEQUENZEN, um Animationssequenzen im Spiel zu überspringen. Bewege den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts, um die Optionen zu ändern, und bewege ihn nach oben oder unten, um die Einstellung zu ändern.

Mysterien

Diese Option kannst Du erst wählen, wenn Du mindestens eine Bananenfee befreit hast. Die speziellen Features werden aber erst zugänglich, wenn Du im Spiel bestimmte Leistungen erreicht hast. Bewege den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts, um eine Spielvariante zu wählen, und bewege ihn nach oben oder unten, um für die Spielvariante eine entsprechende Option einzustellen.

Kampf

Diese Option kannst Du wählen, wenn Du das erste Kong-Familienmitglied befreit hast. Anwählbar sind außer Donkey Kong alle Charaktere, die zum aktuellen Zeitpunkt befreit wurden. Bewege den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts, um die Spielvariante zu wählen, und bewege ihn bei der Spielvariante AFFEN-RAUFEREI nach oben oder unten, um eine Arena auszuwählen.

Sound

Wähle für den Sound die gewünschte Audio-Einstellung. Bewege den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts, um zwischen den Optionen zu wechseln, und bewege ihn nach oben oder unten, um die jeweiligen Einstellungen zu ändern.

DEINE PARTNER AUS DER KONG-FAMILIE

Donkey und Diddy kennst Du bereits aus den vergangenen Abenteuern. Ich frage mich, ob einer dieser Halbstarken überhaupt den Mumm hat, sich in ein neues Abenteuer zu wagen...



Donkey Kong

Der Möchtegern-Anführer dieses räudigen Haufens erzählte mir neulich, er habe eine Menge neuer, affenstarker Anti-Reptil-Moves gelernt. Ich glaube kaum, daß sie auch nur ein Fünkchen besser sind als seine alten Moves! Aber wir werden ja sehen...

Diddy Kong

Obwohl ich dem Kleinen Flinkheit, Geschick und eine gewisse Portion Mut zugestehen muß, ist sein Fliegengewicht keinesfalls mit einer so stolzen Statur wie meiner vergleichbar! Seine neueste Errungenschaft ist irgendein neumodisches Gerät, ein sogenannter „Raketenrucksack“! Wenn Du mich fragst: Dahinter verbirgt sich nichts als heiße Luft!



Tiny Kong

Ihr „Wirbelwind“ wird Dir sicherlich bekannt vorkommen, doch im Gegensatz zu Dixie Kong kann Tiny auch schrumpfen! Ich gehe jedoch davon aus, daß diese neue Fähigkeit auch nichts bringt und nur Augenwischerei ist...



Lanky Kong

Das neueste Mitglied der Kong-Sippe. Seine langen, schlaksigen Arme könnten ihm einen Vorteil einbringen. Doch ich finde, er verbringt zu viel Zeit mit dämlichen Albereien!



Chunky Kong

Chunky ist Kiddys älterer Bruder und zählt „Kremlings verprügeln“ zu seinen Hobbys. Na ja... Vielleicht hat diese Meute von Schwachköpfen durch ihn doch eine Chance, obwohl Chunky etwas schwerfällig ist!

DER REST DER KONG-FAMILIE

Auf Deinem Weg durch dieses drittklassige Abenteuer wird sich die Hilfe der folgenden verkannten Helden als unschätzbar wertvoll erweisen. Daher möchte ich Dir nun den für das Spiel wichtigsten Charakter und seine getreuen Assistenten vorstellen. Vorher solltest Du noch wissen, daß wir für unsere sachkundige Hilfe einen rechtmäßigen Anspruch auf Belohnung haben! Also sorge dafür, daß Du ordentlich Bananen-Münzen eingesammelt hast, bevor Du uns mit Deiner Anwesenheit nervst, kapiert?

Professor Cranky Kong

Völlig richtig gelesen, Söhnchen! Ich bin Professor Cranky! Mein Supertrank wird Dir Fähigkeiten verleihen, von denen Du bisher nur träumen konntest und die Du wahrscheinlich gar nicht verdienst. Es sei denn, Du bist in der Lage, für meinen Dienst eine bescheidene Gebühr zu zahlen! Aber komm' jetzt nicht auf die Idee, mich nach einem Trank für mehr Spielspaß zu fragen! Selbst ein Genie wie ich kann dieses Spiel nicht von seinem Schicksal befreien, ein Ladenhüter zu sein!



Funky Kong

Funky stellt Dir eine Vielzahl von Waffen zur Verfügung, die auf Deinem Weg durch die ohnehin viel zu einfachen Level so manchen Kremling das Fürchten lehren werden. Ich muß Dich allerdings warnen: Funkys umfassende Geräte-Garantie erlischt, sobald Du seine Hütte verläßt!

Candy Kong

Candy wartet in ihrer Hütte, um Donkey und seine nichtsnutzigen Freunde mit wundersamen Musikinstrumenten auszustatten. Lasse Dich überraschen...

Wrinkly Kong

Obwohl ihre Erscheinung sich in Hinsicht auf die vergangenen Abenteuer ganz schön verändert hat, steht meine gutmütige Frau Dir mit hilfreichen Tips zur Verfügung. Glaube mir, Du wirst sie auch dringend benötigen!

WEITERE CHARAKTERE

King K. Rool

King K. Roos Pläne sind hinterhältig wie nie zuvor! Ich selbst würde ihn mit verbundenen Augen und einer Hand bezwingen, aber dann hättest Du ja kein Abenteuer mehr zu bestreiten, nicht wahr?



Snide

Ein heimtückischer Abtrünniger King K. Roos, der fürwahr kein Freund der Kremlings ist. Mehr verrate ich Dir nicht. Du mußt ihn schon selbst fragen, wenn Du wissen willst, welche Rolle er spielt.



Troff & Scoff

Troff & Scoff sitzen in einer riesigen Halle und warten darauf, daß jemand mit genug Bananen vorbeikommt, um ihren unbändigen Appetit zu stillen. Mit vollem Magen bieten sie Dir sicherlich ihre Hilfe an, doch ein unerfahrener Spieler wie Du wird kaum in der Lage sein, genug Bananen zu finden!



K. Lumsy

Er ist noch größer, noch langsamer und sogar noch nutzloser als Troff & Scoff: K. Lumsy ist ein schwergewichtiger, gutmütiger Kremling, der von King K. Rool aufgrund seines Mangels an Kaltblütigkeit eingesperrt wurde. Ich denke, mit der für die Kong-Sippe typischen Höflichkeit und Freundlichkeit kannst Du ihn schnell auf Deine Seite ziehen.

Bananenfee

Wer zum Teufel ist das? Hmm... sie muß wohl ein geheimer Charakter oder so etwas Ähnliches sein... Oh ja, ich erinnere mich! Natürlich weiß ich, wo sie sich befindet, aber Du hättest ja keine Herausforderung, wenn ich es dir verrate! Also werde ich Dir nichts über diese... äh... Bananenfee erzählen. Kommen wir nun lieber zum nächsten Kapitel!

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Hä? Was ist denn das für ein Ding? Wie hält man es in der Hand? Hier sind zu viele Knöpfe dran, und dieser wackelige Stift in der Mitte fühlt sich an, als wäre er kaputt. Wie, um Himmels Willen, soll denn jemand mit dieser Apparatur umgehen können? Mir würde ein solider Joystick mit einem einzigen Knopf ausreichen!



C-Knöpfe

C₊ / C₋: Ändert den Kamerawinkel.

C₊ / C₋: Ändert die Perspektive. Drücke **C₊**, um das Geschehen aus der Ego-Perspektive zu betrachten, und bewege den analogen 3D-Joystick, um die Blickrichtung zu ändern. Drücke **C₊**, um zur vorherigen Einstellung zurückzukehren. Durch erneutes Betätigen von **C₊** kannst Du die Vogelperspektive ändern.

START

Ruft das PAUSENMenü und den Status-Bildschirm auf.

Z-Trigger

Ducken (Bewege den analogen 3D-Joystick, um Dich in der Hocke zu drehen.)

Analoger 3D-Joystick

Je nachdem, wie weit Du den analogen 3D-Joystick drückst, kannst Du mit Deinem Charakter rennen, laufen oder auf Zehenspitzen gehen.



R-Taste

Drücke die R-Taste, um die Kamera hinter dem Charakter zu positionieren. Halte die R-Taste gedrückt, um diese Perspektive über längere Zeit beizubehalten.

A-Knopf

Springen (Halte den A-Knopf länger gedrückt, um höher zu springen.)

B-Knopf

Attacke

Nintendo[®] 64 Expansion Pak[™]

Um DONKEY KONG[™] 64 zu spielen, muß sich ein Nintendo⁶⁴ Expansion Pak im Speichererweiterungsschacht Deiner Konsole befinden.

Nintendo[®] 64 Rumble Pak[™]

Dieses Spiel unterstützt das Nintendo⁶⁴ Rumble Pak. Lies Dir jedoch vor seiner Anwendung gründlich die Bedienungsanleitung durch. Achte darauf, daß das Nintendo⁶⁴ Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Du das Rumble Pak in den Controller steckst.

PAUSENMenü und Statusbildschirme

Bei all dem Zeug, das die Kongs auf ihrem Weg einsammeln müssen, kann ich mir kaum vorstellen, daß sie es überhaupt bis zum zweiten Level schaffen. Jedenfalls kannst Du Dir alles, was sie einsammeln (und eine Menge anderen Blödsinn), anschauen, wenn Du während des Spiels START drückst.

Die Auswahl der im PAUSENMenü enthaltenen Optionen hängt davon ab, an welcher Stelle des Spiels Du Dich befindest:

Zurück – Verlasse das Menü und setze das Spiel wieder fort.

Speichern – Speichere das Spiel auf dem aktuellen Speicherplatz.

Spiel beenden – Speichere und beende das Spiel.

Neustart – Beginne das aktuelle Mini- oder Bonus-Spiel erneut.

Zurück zum Level – Beende das aktuelle Mini- oder Bonus-Spiel und kehre zum zuletzt gespielten Level zurück.

Status-Bildschirme – Die Status-Bildschirme werden aktiviert, sobald Du Deine erste goldene Banane eingesammelt hast. Sämtliche Ergebnisse werden darauf festgehalten. (Mit dem Z-Trigger und der R-Taste kannst Du scrollen.)

Weitere Moves

Klettern – Sämtliche Kongs können an Bäumen, Leitern, Pfählen und einer Menge anderer Dinge hinaufklettern, indem Du ganz einfach auf das betreffende Objekt springst und mittels des analogen 3D-Joysticks nach oben oder unten kletterst. Drücke den A-Knopf, um jederzeit wieder herunterzuspringen.

Schwimmen – Im Wasser ändert sich die Steuerung nur geringfügig. Bestimme mit dem analogen 3D-Joystick die Richtung, in die Du schwimmen möchtest. Erhöhe die Geschwindigkeit, indem Du den B-Knopf gedrückt hältst, oder tauche, indem Du den Z-Trigger betätigst.

Unter Wasser kannst Du durch Drücken des B-Knopfs entweder langsam oder durch Drücken des A-Knopfs schneller schwimmen. Drücke den Z-Trigger, um unter Wasser anzuhalten.

Attacke – Nehme Anlauf und drücke dann den B-Knopf.

Sprung-Attacke – Drücke den A-Knopf, um zu springen. Drücke dann während des Sprungs den B-Knopf.

Hoher Salto-Sprung – Halte den Z-Trigger gedrückt, um in die Hocke zu gehen, und drücke dann den A-Knopf. Verwende den analogen 3D-Joystick, um den Charakter in der Luft zu steuern.

Weiter Sprung – Nimm Anlauf, drücke den Z-Trigger und sofort danach den A-Knopf.

CRANKY-SPECIAL-MOVES

Damit die Möchtegern-Helden der Kong-Sippe auf ihrem Weg nicht völlig zu Lachfiguren werden, können sie meine Supertränke kaufen. Die dadurch erworbenen Fähigkeiten sind entweder überall einsetzbar oder nur auf bestimmten Platten oder in Fässern, die den Kopf des betreffenden Charakters tragen.



Special-Moves für alle Kongs

Primatenpower: Drücke den A-Knopf, um zu springen und während des Sprungs den Z-Trigger.

Super Primatenpower: Drücke den A-Knopf, um zu springen. Drücke während des Sprungs den Z-Trigger.

Super Duper Primatenpower: Drücke den A-Knopf, um zu springen. Drücke während des Sprungs den Z-Trigger.

Crankys Spezial-Angebot

Da Du jede Hilfe benötigen wirst, muß nur ein Charakter für jeden der oben genannten Primaten-Moves bezahlen, die anderen erhalten ihn umsonst! Dies betrifft allerdings nicht die folgenden Fähigkeiten: Für sie muß jeder einzelne Kong tief in die Tasche greifen!

Donkey Kong

Pavian Perplexer: Drücke den Z-Trigger, wenn Du auf einer Donkey-Platte stehst.

Gorillagriff: Drücke den B-Knopf, wenn Du einen Hebel betätigen möchtest.

Kong Power: Springe in ein Donkey-Faß. Möchtest Du den Move beenden, halte den Z-Trigger gedrückt und drücke dann C+. Um diesen Move auszuführen, benötigst Du Kristall-Kokosnüsse.

Diddy Kong

Schimschu Rempler: Drücke den B-Knopf, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst.

Raketen Rocker: Springe in ein Diddy-Faß. Möchtest Du den Move beenden, halte den Z-Trigger gedrückt und drücke dann C+. Um diesen Move auszuführen, benötigst Du Kristall-Kokosnüsse.

Primatenprung: Drücke den Z-Trigger, während Du auf einer Diddy-Platte stehst.

Tiny Kong

Klein-Tiny: Springe in ein Tiny-Faß. Möchtest Du den Move beenden, halte den Z-Trigger gedrückt und drücke dann C+. Um diesen Move auszuführen, benötigst Du Kristall-Kokosnüsse.

Wirbelwind: Drücke einmal den A-Knopf, um zu springen. Betätige während des Sprungs den A-Knopf ein zweites Mal und halte ihn gedrückt.

Primateport: Drücke den Z-Trigger, während Du auf einer Tiny-Platte stehst.

Lanky Kong

Orang-U-Stand: Drücke den B-Knopf, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst, und steuere Deinen Charakter mit dem analogen 3D-Joystick.

Kong Ballong: Drücke den Z-Trigger, während Du auf einer Lanky-Platte stehst. (Verwandlungsdauer ist begrenzt!)

Orang-U-Sprint: Springe in ein Lanky-Faß. Um diesen Move auszuführen, benötigst Du Kristall-Kokosnüsse.

Chunky Kong

Giga Gorilla: Spring in ein Chunky-Faß. Um diesen Move auszuführen, benötigst Du Kristall-Kokosnüsse.

Primaten-Punch: Drücke den B-Knopf, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst.

Astralavista Baby: Drücke den Z-Trigger, während Du auf einer Chunky-Platte stehst.

FUNKYS SHOOTER

Um zu vermeiden, daß King K. Rools Spießgesellen Dir ordentlich auf die Mütze geben, solltest Du mit der erlesenen Auswahl von Funkys Shootern Bekanntschaft machen. Als Munition dienen jeder Waffe verschiedene Gegenstände, die Du in bestimmten Kisten innerhalb der Levels findest. Mit den Waffen können auch bestimmte Schalter oder Features aktiviert werden! So wurde mir jedenfalls gesagt...

Erhältst Du durch entsprechende Leistungen eine Waffe (was ich übrigens sehr bezweifle), halte den Z-Trigger gedrückt und drücke C+, um die Waffe zu aktivieren. Mit dem B-Knopf kannst Du nun feuern.

Um möglichst genau zu zielen, drücke C+, damit ein Fadenkreuz aus der Sicht des Kong erscheint. Ändere mit dem analogen 3D-Joystick die Position des Fadenkreuzes. Möchtest Du den Gebrauch der Waffe beenden, drücke C+, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst.

Möchtest Du beim Gebrauch der Waffe unmittelbar das Fadenkreuz verwenden, halte den Z-Trigger gedrückt und betätige zweimal schnell hintereinander C+. Möchtest Du diesen Modus wieder beenden, mußt Du die Tastenkombination nur wiederholen. Cool, was?

Jede Waffe aus Funkys Sortiment kann im Laufe des Spiels aufgepowert werden... Wenn Du überhaupt so weit kommst, ohne vorher einzuschlafen!

Donkey Kong: Kokos-Kanone / **Diddy Kong:** Peanut-Pistolen / **Tiny Kong:** Feder-Flitze / **Lanky Kong:** Trauben-Tröte / **Chunky Kong:** Ananas-Atomisator

Funkys besonderes Angebot

Pah! Der muss mir aber auch alles nachmachen! Sobald Du eine Waffe erhalten hast, solltest Du möglichst viele Bananen sammeln, um sie aufzurüsten. Jedesmal, wenn ein Kong seine Waffe aufrüstet, werden die Waffen der anderen Kongen ebenfalls automatisch aufgerüstet.

CANDYS MUSIKINSTRUMENTE



Sobald Du eines von Candys Instrumenten spielst, ist angeblich ein Kremling-zerschmetternder Klang zu hören. Außerdem erzählte mit Candy, daß eine Menge wundersamer Sachen geschehen, wenn das richtige Instrument auf einer Ihrer Musik-Platten gespielt wird. Pah! So ein Schwachsinn! Ich halte so etwas für reine Zeitverschwendungen!

Falls die Instrumente durch irgendein Wunder doch eine Wirkung zeigen sollten, kannst Du sie mit C+ spielen, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst.

Im Verlaufe Deines Abenteuers wird Candy Dir folgende Musikinstrumente beibringen:

Donkey Kong: Boom-Bongo / **Diddy Kong:** Krawall-Klampfe / **Tiny Kong:** Sabotage-Saxophon / **Lanky Kong:** Primaten-Posaune / **Chunky Kong:** Terror-Triangel.

Candys besonderes Angebot

Noch jemand, der mir alles nachmacht? Ja, schämt sie sich denn gar nicht? Sobald Du Dein Instrument erhalten hast, kann Candy es im späteren Spielverlauf aufwerten oder Deinen erbärmlichen Energielevel erhöhen. Sobald einer der Kongen ihre Leistungen in Anspruch nimmt, erhalten die anderen Schmarotzer sie umsonst. Wenn Du das Spiel jetzt nicht im Handumdrehen zu Ende spielen kannst, dann ist bei Dir Hopfen und Malz verloren!



BANANENFEE-KAMERA

Oh, schon wieder diese geheimnisvolle Bananenfee! Es gibt also eine Kamera? Ähm... natürlich! Wie konnte ich das vergessen! Sie hat eine Kamera mit der sie Fotos schießt... Nein... äh... mit der Du Fotos schießt! Fotografiere ein bißchen, dann hält sie noch mehr geheimnisvolle Dinge für Dich bereit!

Drücke C*, während Du den Z-Trigger gedrückt hältst, um die Kamera zu aktivieren. Ändere mit dem analogen 3D-Joystick die Kameraperspektive und schieße mit dem B-Knopf ein Foto. Äh... ja, genau so funktioniert's!

GEGENSTÄNDE

Ich kann nur für Dich hoffen, daß es Dir einen Riesenspaß macht, diesen Ramsch zu sammeln. Dann fällt Dir wenigstens nicht auf, wie langweilig das Spiel ist!



Goldene Bananen

Das Wertvollste, was Du in diesem Spiel finden kannst – mit Ausnahme meiner selbst, natürlich! Um möglichst viele Level zu erreichen, wirst Du viele Goldene Bananen benötigen. Doch ich bezweifle, daß Du mehr als zehn davon finden wirst!



Bananen

Bananen gibt es in fünf verschiedenen Farben. Jeder Charakter sollte möglichst viele davon einsammeln, um Troff & Scoff zu füttern. Donkey sollte nach gelben Bananen suchen, Diddy nach roten, Tiny nach lilafarbenen, Lanky nach blauen und Chunky nach grünen.



Bananen-Münzen

Diese findest Du ebenfalls in fünf verschiedenen Farben, und auch sie können nur von dem entsprechenden Charakter eingesammelt werden. Mit diesen Münzen kannst Du unschätzbar wertvolle Dienste von Funky, Candy und ganz besonders von mir erwerben.



Lagerkisten

Diese Kisten enthalten Munition für Deine Waffen.



Orangen

Die Orangen enthalten eine Sprengladung, die selbst den stärksten Kremling umhaut! Das ist nicht fair! Grummel... standen mir damals solche Orangen zur Verfügung? Nein! Ach, Ihr Videospieler habt es heutzutage viel zu leicht!



Kristall-Kokosnüsse

Diese geheimnisvollen Gegenstände besitzen magische Kräfte, die Dir erlauben, eine der spektakulären Fähigkeiten anzuwenden!



Bananenkamera-Film

Sammle die Filme ein und fotografiere die fehlenden Bananenfeen, um jene geheimnisvollen Dinge zu erhalten, von denen ich Dir erzählt habe...



Melonen-Kisten

Diese Kisten enthalten Melonenstücke, die Deinen Energie-Level aufbessern. Ich bin mir sicher, daß Du jede einzelne Kiste benötigen wirst!



Blaupausen

Jedes Level enthält fünf dieser Gegenstände, die in denselben Farben auftreten wie die Bananen oder Bananen-Münzen. Aber Vorsicht: Sie werden immer von einem kräftigen Kremling bewacht! Bringe Snide eine der Blaupausen, um eine Belohnung zu erhalten.



BESONDERE GEGENSTÄNDE

„Besondere“ Gegenstände? Ha! Ich wette, sie sind genauso sinnlos wie alle anderen auch!



Bananen-Medaillen

Sammle in jeder Welt 75 von 100 Bananen einer Farbe ein, um eine Medaille zu erhalten. Ich werde eine Menge dieser Medaillen benötigen, also sammle möglichst viele davon!



Kampf-Kronen

Ich halte es zwar für unwahrscheinlich, doch wenn Du in einer Kampf-Arena die Angriffe der Kremlings überstehst, erhältst Du eine Kampf-Krone. Wozu sie dienen, habe ich leider vergessen...

Bananenfeen

Fotografiere die versteckten Feen mit der magischen Bananen-Kamera. Je mehr Fotos Du schießt, desto wertvoller ist Deine Belohnung. Ich glaube aber, Du erhältst nur nutzlosen Schrott!



Boss-Schlüssel

Für jeden besieгten Endboss erhältst Du einen Schlüssel. Ich weiß zwar, wozu die Schlüssel zu gebrauchen sind – ich verrate es Dir aber nicht!



Rareware- und Nintendo-Münzen

Finde eine dieser Münzen, dann erhältst Du die Möglichkeit, eine der legendären Versionen von Donkey Kong zu spielen.



BESONDERE FEATURES

Meine Güte, mußt Du ein lahmer Spieler sein, wenn Du immer noch diese Anleitung liest! Du scheinst meine Hilfe dringend zu benötigen! Mir soll jedenfalls niemand vorwerfen, der alte Cranky wäre nicht hilfsbereit, also werde ich Dir ein paar dieser besonderen Features erklären...



DK Portale

Durch diese schimmernden Tore gelangst Du von einem Level in den anderen.



Wrinkly-Tore

Hinter diesen Toren wartet der Geist von Wrinkly, um Dir nützliche Tips und Hinweise zu geben.



Schalter

Im Spiel kannst Du mehrere Schalter finden, die mitunter nur von bestimmten Charakteren aktiviert werden können. (Der wichtigste Schalter aber ist der an Deinem Nintendo⁶⁴, denn damit kannst Du dieses lächerliche Abenteuer beenden!)



Candys Kopfhörer

Berühre diesen Kopfhörer, um die Energie Deines Musikinstruments aufzuladen.



Kampf-Arena-Platten

In jedem Level findest Du eines dieser Felder. Stelle Dich auf das Feld und drücke den Z-Trigger, um in die Kampf-Arena zu gelangen. Gewinne den Kampf, um eine der begehrten Kronen zu erhalten!



Kong-Fässer

Springe in eines dieser Fässer, um eine meiner atemberaubenden Fähigkeiten zu erhalten!



Kong-Platten

Stelle Dich auf eines dieser speziellen Felder, drücke den Z-Trigger und warte ab, welches spektakuläre Feature ich Dir zu bieten habe!



Tauschfässer

Springe in ein Tauschfaß, um die Charaktere zu wechseln. Auf den Fässern siehst Du die Gesichter aller Kongs, die Du bisher befreit hast. Spieler, die mit ihren Fähigkeiten an die meinen nicht herankommen (also Ihr alle), werden merken, daß nach dem Sprung in ein Faß die volle Energie wiederhergestellt wird.



Bananaport-Platten

Mit Hilfe dieser Felder kannst Du Dich zwischen bereits erkundeten Bereichen hin- und herteleportieren. Sind zwei Felder einer Nummer aktiv, kannst Du durch Drücken des Z-Triggers von einem Feld zum anderen teleportieren. Um die Felder zu aktivieren, mußt Du sie nur betreten. (Falls es ein Bananaport-Feld gibt, mit dem ich dieses Spiel verlassen kann, so lasse es mich sofort wissen. Ich bin garantiert der erste, der es ausprobiert!)



Tierische Kisten

Springe in eine dieser Kisten, um Dich in einen Deiner tierischen Freunde zu verwandeln! Ich hoffe nur, daß diesmal auch Expresso und der gute alte Winky dabei sind – und nicht wieder dieses hirnlose Nashorn Rambi! Ich frage mich, wie es überhaupt das letzte Casting überstehen konnte!



Troff & Scoff-Portale

Jeder Level enthält mehrere Troff & Scoff-Portale, die jedoch alle in dieselbe Halle führen. Bevor Du sie betrittst, solltest Du möglichst viele Bananen eingesammelt haben!

Oh, nein! Jetzt gibt es für dieses lächerliche Spiel auch noch einen dieser neumodischen MEHRSPIELER-Modi! Hoffentlich komme ich wenigstens in einem dieser Modi vor, da ich einem Anfänger wie Dir gerne mal den Hintern versohlen würde!



Der MEHRSPIELER-Modus enthält zwei Spielvarianten: KONGFRONTATION und KONG KAMPF. Wählst Du das Spiel KONGFRONTATION, kannst Du die Arena auswählen, indem Du den analogen 3D-Joystick nach oben oder unten bewegst. Drücke den A-Knopf, um zum Auswahlbildschirm für die Charaktere zu gelangen.

Wähle einen Charakter

Als Spieler 1 kannst Du Dich sofort für einen Charakter entscheiden. (Die Spieler 2 – 4 müssen START drücken, um einen Charakter wählen zu können.) Steuere den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts, um Dich für einen der bisher freigespielten Charaktere zu entscheiden. Ändere das Outfit des Charakters, indem Du den analogen 3D-Joystick nach oben oder unten steuerst. Drücke danach C+ und wähle eine Spielvariante, indem Du den analogen 3D-Joystick nach links oder rechts steuerst. Drücke C+, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Drücke dann den A-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Kongfrontation

Survival – Sieger ist, wer als letzter übrig bleibt!

Münzmania – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Münzen eingesammelt hat!

Top Score – Sieger ist, wer als erster eine festgelegte Anzahl von Siegen errungen hat!

Countdown – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Siege errungen hat!

Münzjagd – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit im Besitz der DK-Münze ist!

Eroberung – Aktiviere die Felder, während Du im Besitz der DK-Münze bist. Sieger ist, wer als erster alle Felder aktiviert hat!

Kong Kampf

Top Score – Sieger ist, wer seinem Gegner als erster eine vorgegebene Anzahl von „Ring Outs“ zufügt!

Münzmania – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Münzen eingesammelt hat!

Survival – Sieger ist, wer am Schluß noch übrig ist!

Münzjagd – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit im Besitz der DK-Münze ist!

Countdown – Sieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten „Ring Outs“ erreicht hat!

Während des Spiels kannst Du mehrere Items einsammeln, die Dir aber nicht immer einen Vorteil verschaffen!



DIE LEVEL

Moment mal... wo ist denn der Level, den ich entworfen habe? Hmm... ich kann ihn nicht finden. Er heißt „Fanatischer Fässer-Fight“, wenn ich mich recht entsinne! Na ja, vielleicht war er den Entwicklern zu aufwendig. Du solltest allerdings die Hoffnung nicht aufgeben! Vielleicht ist dieser Level auch nur gut versteckt...



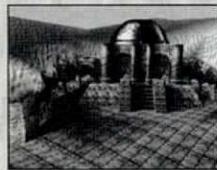
Die Inseln

Während Deines Abenteuers wirst Du zwischen zwei großen Inseln hin- und herpendeln, und zwar zwischen der Konginsel und King K. Rools schwimmender Festung. Du kannst die Level von beiden Orten aus erreichen.



Tropen Trubel

Diese herrliche Dschungelgegend ist die Heimat heimtückischer Biber, mit denen aber selbst zweitklassige Spieler wie Du kein Problem haben dürften! Suche nach Funky und ganz besonders nach mir, um Deinen ersten Shooter und Deine ersten Fähigkeiten zu erlangen. Außerdem kannst Du in diesem Level Deinen nutzlosen Freund Diddy befreien!



Azteken Arena

Wenn ich an die vielen Kritter-Patrouillen und Klap Traps denke, bin ich froh, daß ich in meinem Labor bleiben kann! Eine längst ausgestorbene Zivilisation errichtete hier eine Vielzahl von Tempeln, in denen Lanky und Tiny Kong gefangen gehalten werden. In diesem Level kannst Du zum ersten Mal die Hilfe von Candy in Anspruch nehmen.



Fabrik Fatal

Die Spielzeugfabrik ist King K. Rools ganzer Stolz! Die Spielwaren in dieser unheimlichen Fabrik dienen allerdings nicht der Unterhaltung, sondern wurden entwickelt, um Eindringlinge anzugreifen. Befreie Chunky aus seinem Gefängnis und finde vor allem den guten alten Cranky, ja?



Aqua Alpträum

Versichere Dich, daß Du Deine Badekappe mitnimmst, wenn Du Dich in diese feuchte Reptilien-Lagune wagst. Bald wirst Du merken, welch schaurige Kreaturen hier beheimatet sind. Vielleicht solltest Du versuchen, den ausgedienten Leuchtturm zu reparieren. (Aber ich gehe davon aus, daß Du dafür viel zu ungeschickt bist!)



Wunder Wald

Gerüchten zufolge soll es in diesem Wald eine riesige Kuckucksuhr geben, durch die innerhalb eines Augenblicks der Tag zur Nacht wird. Pah! Ein alter Haudegen wie ich glaubt so etwas doch nicht! Aber es wird noch mehr Blödsinn erzählt, nämlich von einem mystischen Baum und einem haushohen Pilz! Man sollte diesen Level lieber „Schwerwiegender Schwachsinn“ nennen!



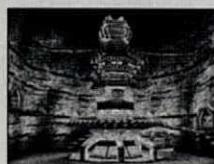
Kristall Kaverne

Diese vereiste Höhle scheint etwas instabil zu sein, da öfters Steine auf mein Labordach und Deinen hohlen Kopf fallen – nur, daß es meinem Dach nichts ausmacht! Finde einen Weg durch den Irrgarten zu den riesigen Iglus und gruseligen Blockhütten. Aber gehe den Koshas besser aus dem Weg!



Kamikaze Kastell

Es ist ein Schloß – und es ist schaurig! Reicht Dir diese Information? Hmm... anscheinend nicht. Wie wäre es denn damit: Diese Stätte wird selbst von den mutigsten Abenteurern gemieden, daher erfordert es Nerven aus Stahl, sie zu betreten. Die schrecklichsten Kreaturen lauern in düsteren Räumen, wie z. B. im königlichen Ballsaal oder im mystischen Museum auf ungebetene Besucher, um sie das Fürchten zu lehren.



K. Rools Kommandantur

Die größte Herausforderung des Spiels wartet in diesem Level auf Dich. Alle fünf Kongs müssen hier zusammenarbeiten. An dieser Stelle könnte das Spiel ein wenig anspruchsvoller werden, also glaube ich kaum, daß Du diesen Level erfolgreich beenden wirst. Falls Dir dies durch irgendein Wunder trotzdem gelingt, wirst Du schnell merken, daß Dein Abenteuer noch lange nicht zu Ende ist!

CRANKYS TIPS

Pech gehabt! Leider darf ich nichts sagen, da die wertvollsten Informationen für den offiziellen Donkey Kong-Spieleberater aufgehoben werden! Außerdem soll es im sogenannten „Internet“ auf viele Fragen eine Antwort geben. Meine Frage wäre: „Welcher Idiot hat dieses miserable Spiel entworfen?“ Du kannst Dich auch an einen Freund wenden, vorausgesetzt Du hast überhaupt einen. Wenn alle Stricke reißen, mußt Du Dich im Spiel eben mehr anstrengen, Söhnchen!



ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-58 06.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.**
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

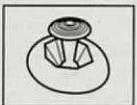
LA MANETTE DE JEU NINTENDO® 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo® 64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision.

Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Vous pouvez jouer à ce jeu jusqu'à 4 joueurs en même temps.

Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.



TABLE DES MATIERES

HISTOIRE	27	LES INSTRUMENTS DE CANDY	35
EN AVANT	28	APPAREIL PHOTO DES BANANA-FÉES	36
LES KONGS JOUABLES	29	OBJETS POUR SINGES	36
AUTRES KONGS	30	OBJETS SIMIESQUES SPÉCIAUX	38
AUTRES PERSONNAGES	31	TRUCS DE SINGE	39
CONTROLE DES SINGES	32	JEU MULTI-JOUEURS	41
CAPACITÉS SPÉCIALES DE CRANKY	34	LES NIVEAUX	42
LES PÉTOIRES DE FUNKY	35	CONSEILS DE CRANKY	43

HISTOIRE

Voyons voir ce qu'ils ont inventé comme singerie pour ce jeu? Hmm... On dirait qu'il y a du mieux. Cette fois ils ont fait une histoire qui ne tourne pas autour d'un vol de Bananes d'Or... C'est une blague les gars! C'est encore pire que d'habitude! On est vraiment loin d'un chef-d'œuvre de la littérature! Ecoutez quand même cette histoire de singe...



Au plus profond des entrailles de sa dernière création, le grand roi K. Rool, assis sur son trône promenait son regard plein de fureur sur les généraux de sa gigantesque armée de Kremlings.

“Alors? J'attends toujours une réponse...”

Son plan ne pouvait pas rater cette fois, du moins c'est ce qu'il pensait. Mais, comme à chaque fois, il avait sous-estimé l'incompétence de ses serviteurs. Il avait fallu plusieurs années pour construire cette île mécanique gigantesque, mais maintenant elle se tenait devant sa première cible, l'île des Kongs. Tout n'était pas encore joué.

“Faites chauffer le Blast-O-Matic. Pulvérisez-moi l'île des Kongs!”

Retentit alors un cliquetis misérable de ferraille usée au lieu d'un bruit assourdissant d'explosion.

“Je suis désolé votre majesté, mais j'ai bien peur que le Blast-O-Matic ne soit pas en état de marche...”

K. Rool tourna la tête vers le technicien tout piteux qui venait de parler. Le roi se mit à crier.

“Beuheuwa! C'est pas juste ...” dit-il. “J'allais gagner cette fois, enfin je croyais...”

Klump s'avança vers son chef déprimé et lui passa un bras consolateur et réconfortant autour de ses épaules.

“Ne vous mettez pas dans tous ces états, majesté. Nous allons capturer ces Kongs pouilleux et puants pour vous. Nous leur volerons aussi leur réserve de Bananes d'Or. Comme ça, s'ils s'échappent, ils seront trop occupés à les retrouver plutôt que de venir semer la pagaille dans nos plans.”

K. Rool, en regardant ses généraux s'en aller vers leur sombre besogne, essuya de sa main ses larmes de crocodile et se mit à rire. Sa petite comédie avait parfaitement marché et son piège diabolique allait se refermer sur les satanés Kongs. Il s'adressa à son technicien désabusé.

“Qu'attends-tu? Va me préparer mon Blast-O-Matic. J'ai une île à pulvériser, moi!”

EN AVANT

Bien, maintenant mettez une petite pièce dans la machine et... Heu, pardon j'me trompe de jeu. Appuyez sur START pour afficher la PAGE DE SELECTION. Utilisez le Stick pour sélectionner une des cinq icônes et appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.

Aventure

Ce menu vous permettra de commencer ou de continuer une partie. L'écran de sélection de jeu possède trois emplacements de sauvegarde et une option pour effacer une sauvegarde. Choisissez un emplacement en appuyant sur le Bouton A et les statistiques de cette partie seront affichées. Appuyez de nouveau sur le Bouton A pour commencer la partie.

Options

Vous pourrez sélectionner la langue, l'angle de caméra et les scènes cinématiques dans ce menu. Utilisez le Stick pour sélectionner une option et pour la changer.

Mystère

Cette icône ne sera valide que si vous avez sauvé au moins une Banana-Fée dans la partie. Bougez le Stick à gauche ou à droite pour choisir un menu et de haut en bas pour choisir les options de ce groupe.

Bataille Kong

Cette icône n'apparaîtra que si vous avez déjà libéré un des Kongs dans la partie. Bougez le Stick vers la droite ou la gauche pour sélectionner un menu et de haut en bas pour faire défiler les options de ce groupe.

Son

Ce menu vous permettra de régler les options sonores. Bougez le Stick à gauche ou à droite pour choisir une option et de haut en bas pour changer le réglage.

Avant il y avait Donkey, Diddy, Dixie et Kiddy. Je me demande si ces vieux personnages auraient assez de tripes pour risquer leur peau pouilleuse dans cette aventure. Jetons un oeil sur nos héros, voulez-vous?



Donkey Kong

Il est le chef de ce clan de singes et il a certainement appris plein de nouveaux trucs pour écraser les reptiles “pas-beaux” et en faire des sacs à main. Je ne crois pas que l'on puisse trouver mieux que lui ...

Diddy Kong

Il est rapide, il est agile et il est courageux, mais il est un peu léger comparé à mon physique avantageux. Il ne jure plus que par son nouveau gadget: le Jetpack, mais je crois que ça ne sert qu'à faire du bruit et de la fumée.



Tiny Kong

Vous reconnaîtrez certainement la technique de torsion de cheveux de Dixie, mais Tiny peut aussi réduire sa taille. Bien qu'elle ne soit qu'une pale imitation, elle est très vivace.

Lanky Kong

Un des nouveaux membres du clan des Kongs, il est le bouffon du groupe. Ses bras extensibles lui donnent un bon avantage quand il arrête de faire le crétin.



Chunky Kong

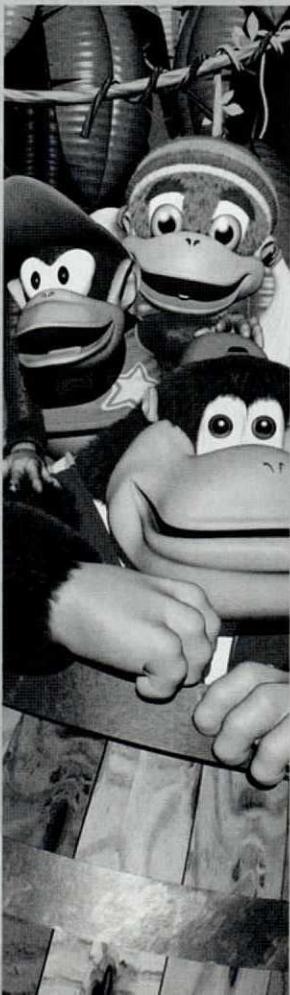
Il est le frère aîné de Kiddy. Son passe-temps favori consiste à écraser, broyer, fracasser et pulvériser du Kremling. Cette grosse masse de muscle est extrêmement lente et pataude. Finalement il y a peut-être un petit espoir pour que ces singes puissent s'en sortir.

LES AUTRES KONGS

Ces héros qui restent dans l'ombre vont vous rendre de grands services dans votre quête débile de bananes. Je vais maintenant vous présenter le personnage le plus important de cette aventure ainsi que mes assistants qui ont un rôle mineur. Souvenez-vous: nous attendons que notre talent soit dûment récompensé, alors amassez un gigantesque tas de médailles bananes avant d'oser me déranger.

Professeur Cranky Kong

Eh, ouaip, mes p'tits gars, z'avez bien lu! Je suis le "Professeur" Cranky! Mes super potions vous donneront des capacités extraordinaires, super simiesque même, à condition que vous ayez de quoi me payer et pas en monnaie de singe. Heureusement que je suis là pour sauver l'intérêt de ce jeu grâce à mon génie.



Funky Kong

Funky possède tout l'armement nécessaire pour vous tailler un chemin à travers ces trucs médiocres et inintéressants qu'on appelle les niveaux. Faites tout de même attention, car la garantie des produits de Funky s'arrête quand vous sortez de sa hutte.

Candy Kong

Candy attend dans sa hutte prête à offrir ses services à mon abruti de fils et ses petits copains en polygones. Bwarkkk!

Wrinkly Kong

Elle a légèrement changé depuis votre dernière aventure, mais elle sera toujours là pour vous aider quand nos petits crétins de singes tout pouilleux seront coincés, ce qui ne manquera pas d'arriver, bien sûr!

AUTRES PERSONNAGES

Roi K. Rool

Comme d'habitude, K. Rool est très très méchant et très très en colère. J'pourrais l'envoyer d'une main au terminus des crocos prétentieux et énervés, mais y'aurait plus de super aventure pour vous.



Snide

Une étrange belette qui vole une haine farouche à ce gros lourdaud de K. Rool. Je ne vais pas me casser la banane pour vous dire ce qu'il fait dans ce jeu, vous lui demanderez vous-même.



Troff et Scoff

Ils sont vaurés comme des gorets dans leur petite chambre pèpère. Ils sont prêts à vous aider si vous leur donnez à manger, et c'est qu'ils en bouffent des bananes ces gros cochons. Enfin je ne sais pas pourquoi je perds mon temps à expliquer ça, jamais un joueur novice comme vous ne pourra leur donner assez de bananes.



K. Lumsy

Il est grand, gros et complètement inutile. Nan, c'est pas Chunky, mais un énorme Kremling tout gentil que K. Rool a emprisonné parce qu'il n'était pas assez vicioux et méchant. Je reconnais que l'on pourra compter sur le charme sensuel des Kongs pour le rallier à notre cause. Il pourra certainement nous donner un coup de main de taille impressionnante pour déjouer les plans de son maître.

Banana-Fée

Qui est-ce?! Elle ... heu, doit être un personnage secret ou un truc du genre. Ouaip, j'me souviens, on parle d'un personnage secret dans le scénario, en rapport avec des bananes. Je sais ... où elle habite, mais ... j'le dirai pas. Voilà, sinon y'aurait plus de challenge! Je sais tout sur elle, mais je n'en dirai pas plus ... Bon, passons à autre chose!

CONTROLE DES SINGES

Argh! C'est quoi ce truc! Ca se prend comment? Y'a trop de boutons... et ce truc au milieu qui bouge, ça a l'air tout cassé! Je refuse de croire que les joueurs utilisent ce machin-joy-chose-stick pour jouer aux jeux! Un bon vieux joystick solide avec un bouton, c'est ça qu'je veux!



Boutons C

C+/-: changer l'angle de la caméra.

C+/-: changer la profondeur du champ de vision. Appuyez sur **C+** pour voir par les yeux de votre Kong. Bougez le Stick pour regarder autour de vous. Appuyez de nouveau sur **C+** pour revenir à une vue normale. **C+** vous permettra de changer la profondeur du champ de vision.

START

Activer le MENU PAUSE et l'écran des statistiques.



Bouton R

Appuyer une fois pour recentrer la vue derrière le Kong. Maintenir pour garder cet angle de vue.

Bouton Z

Pour que le Kong s'accroupisse.

Bouton A

Pour faire sauter le Kong. Maintenir pour qu'il saute plus haut.

Stick Analogique

Pour faire courir ou marcher le Kong selon la pression exercée.

Bouton B

Pour faire attaquer le Kong.

Menu Pause et Ecran de Statistiques

Les Kongs vont avoir tellement de trucs à ramasser et à trimballer avec eux que je ne les imagine même pas finir le premier niveau. Pour examiner leur cargaison de machins inutiles et jaunes appuyez vigoureusement sur START pendant le jeu.

Les options disponibles dans le MENU PAUSE varient en fonction de votre progression dans l'aventure.

Retour – Quitter le menu et revenir au jeu.

Sauvegarder – Sauvegarder la partie en cours.

Quitter jeu – Quitter et sauvegarder la partie en cours.

Sortie niveau – Quitter le niveau actuel pour revenir sur l'île des Kongs.

Recommencer – Recommencer un mini-jeu.

Sortie vers niveau – Quitter un mini-jeu pour revenir au niveau.

Ecran de statistiques – Une fois que vous aurez trouvé votre première Banane d'Or vous pourrez afficher cet écran en appuyant sur le Bouton R.

Mouvements avancés

Escalader – Les Kongs peuvent escalader des échelles, des rampes, des arbres et plein d'autres choses. Faites-les sauter sur une de ces surfaces et utilisez le Stick pour les faire grimper. Appuyez sur le Bouton A pour lâcher prise.

Nager – Utilisez le Stick pour nager à la surface de l'eau. Vous pouvez nager plus vite en maintenant le Bouton B enfoncé ou vous pouvez plonger en appuyant sur le Bouton Z.

Sous l'eau vous pouvez nager à deux vitesses différentes: maintenez B pour faire nager votre Kong lentement, ou maintenez A pour le faire nager plus vite. Appuyez sur Z pour le stabiliser.

Charge – Prenez de la vitesse et appuyez sur le Bouton B.

Attaque sautée – Appuyez sur A pour sauter et ensuite sur B pour attaquer en l'air.

Saut périlleux – Maintenez le Bouton Z et appuyez ensuite sur A pour sauter. Utilisez le Stick pour contrôler votre déplacement en l'air.

Saut en longueur – Prenez de la vitesse, appuyez sur Z et ensuite sur A.

Nintendo[®] 64 Expansion Pak[™]

Pour jouer à DONKEY KONG[™] 64, vous DEVEZ avoir un Nintendo⁶⁴ Expansion Pak (expansion de mémoire) insérée dans votre console.

Kit Vibration Nintendo[®] 64

Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration. Avant de le brancher, lisez attentivement la notice d'utilisation. Assurez-vous que votre console est hors tension quand vous connectez le Kit Vibration.

CAPACITES SPECIALES DE CRANKY

Ah, c'est maintenant que j'entre en jeu! Que les choses soient claires, les Kongs sont plutôt mauvais comparés à mes anciens exploits. Pour leur donner une chance de s'en sortir je vous permettrai de leur acheter mes potions magiques. Ça les rendra un peu moins inutiles et crétins. Certaines capacités peuvent être utilisées n'importe où, d'autres ont besoin d'un socle ou d'un tonneau pour être activées.



Tous les Kongs

Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Super-Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Méga-Slam Simiesque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez sur Z en plein saut.

Offres spéciales de Cranky!

Comme vous allez certainement avoir besoin d'aide, un seul des Kongs devra payer pour tous les autres. Une fois que ce Kong aura acquis un de ces pouvoirs, les autres pourront aussi en disposer. Mais attention, les pouvoirs suivants ne font pas partie de mon offre généreuse et gratuite, chacun devra payer pour poser une de ses sales pattes puilleuses sur une de mes belles potions.

Donkey Kong

Blasto-Babouin – Appuyez sur Z sur un socle de Donkey.

Chope-Singiesque – Appuyez sur B devant un levier.

Kong Kostaud – Sautez dans un tonneau Donkey. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Diddy Kong

Charge Chimpanzé – Maintenez Z et appuyez ensuite sur le Bouton B.

Rapido Rocket – Sautez dans un tonneau Diddy. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Saut Simiesque – Appuyez sur Z sur un socle Diddy.

Tiny Kong

Mini Macaque – Sautez dans un tonneau Tiny. Appuyez sur Z et C+ pour annuler ce mouvement.

Consomme des Coco-Cristaux.

Natte-Attaque – Appuyez sur A pour sauter, ensuite appuyez de nouveau sur A pour planer.

Primateportation – Appuyez sur Z sur un socle Tiny.

Lanky Kong

Orang-Oumarche – Maintenez Z et appuyez sur B. Maintenez toujours Z et déplacez-vous avec le Stick.

Ballon Babouin – Appuyez sur Z sur un socle Lanky. Ne dure qu'un temps limité.

Orang-Ousprint – Sauter dans un tonneau Lanky. Consomme des Coco-Cristaux.

Chunky Kong

ChâtaignoChunky – Sauter dans un tonneau Chunky. Consomme des Coco-Cristaux.

Poing-Primate – Maintenez Z et appuyez sur B.

Primato-plus-là – Appuyez sur Z sur un socle Chunky pour devenir invisible.

LES PETOIRES DE FUNKY

Quand la horde de Kremlings deviendra trop grande pour être contenue par les simples paluches d'honnêtes singes, il sera temps pour vous d'équiper vos Kongs avec du matos un peu plus offensif. Chez Funky vous pourrez trouver des pétoires crachant différents machins pour chaque Kong. Faites le plein de munitions en ramassant des caisses. Certains interrupteurs ne peuvent être activés que par un certain tir de pétoire.

Si vous jouez suffisamment bien pour attraper une (ce qui m'étonnerait!), maintenez Z et appuyez sur C+ pour dégainer votre engin de mort. Appuyez sur B pour tirer. Appuyez sur C+ pour passer en vue interne, et visez avec le Stick. Maintenez Z et appuyez sur C+ pour ranger votre pétoire.

Si vous maintenez Z et que vous appuyez deux fois très vite sur C+ vous passerez tout de suite en mode visée en un seul mouvement. Exécutez la même manœuvre pour repasser en mode normal.

Funky a en stock les pétoires suivantes. Vous pourrez les améliorer si vous pouvez aller suffisamment loin dans le jeu sans vous endormir: **Donkey Kong** – Crache-Coco / **Diddy Kong** – Kawouetto-Flingue / **Tiny Kong** – Arc-à-Plumes / **Lanky Kong** – Crache-Prunes / **Chunky Kong** – Bazookananas.



Offres Spéciales de Funky!

Bah! V'là qu'il s'y met aussi. Y font rien qu'à m'copier! Une fois que vous aurez des pétoires, Funky pourra vous proposer des améliorations. Une fois qu'un Kong l'a acheté, tous les autres en bénéficieront.

LES INSTRUMENTS DE CANDY



Ça m'a l'air d'être une bonne idée de faire une petite visite à Candy. Ses instruments musicaux semblent produire un effet étonnant sur les tambours des Kremlings. Elle dit aussi que si vous jouez d'un instrument sur un socle correspondant, il se passera plein de choses bizarres. Beuh! C'est pas de la musique, c'est du bruit! Ça m'a l'air d'être une belle perte de temps c't'histoire d'instruments!

Si par miracle vous obtenez un de ces trucs qui font du bruit, appuyez sur C+ en maintenant Z pour en jouer.

Candy pourra vous apprendre à jouer des instruments suivants: **Donkey Kong** – Blasto-Bongo / **Diddy Kong** – Dingo-Guitare / **Tiny Kong** – Slam-Saxophone / **Lanky Kong** – Terriblo-Trombone / **Chunky Kong** – Trouillo-Triangle.

Offres Spéciales de Candy!

Une fois que vous aurez des instruments, Candy vous proposera des améliorations musicales. Elle vous proposera même d'augmenter votre misérable niveau d'énergie.

Comme d'hab' si un de vos Kongs paie ce bonus, les autres peuvent en profiter aussi.

Après tout ça, si vous pouvez pas finir ce jeu, y'aura plus grand chose à faire pour votre cas.

LA CÁMARA DEL HADA BANANA

Tiens revoilà cette petite Banana-Fée. Elle a un appareil photo? Heu... oui oui bien sûr (c'est quoi une photo?), j'avais oublié! Elle a un truc pour faire des images de vous, heu... non des fées. Ca sert à avoir des trucs secrets, je crois...

Maintenez Z et Appuyez sur C+ pour sortir votre appareil. Visez bien et appuyez sur B pour prendre une... heu... photo? Oui voilà, c'est ça! Une belle photo!

OBJETS POUR SINGES

Vous allez avoir tellement de boulot à ramasser tous ces trucs que vous remarquerez même pas la médiocrité du scénario.



Bananes d'Or

La chose la plus précieuse de ce jeu, à part moi bien sûr! Il en faut beaucoup pour progresser dans le jeu, et un maximum pour le finir. Si vous en trouvez plus de 10 vous m'impressionnerez!



Bananes

Il y en a de 5 couleurs différentes. Ramassez-les pour nourrir Troff et Scoff. Les jaunes pour Donkey, les rouges pour Diddy, les violettes pour Tiny, les bleues pour Lanky et les vertes pour Chunky.



Pièces Bananes

Il y en a aussi de 5 couleurs différentes qui correspondent aux Kongs. Elles servent à acheter des potions, des pétoires et plein de trucs pour vos p'tits singes.



Caisse de Munitions

Elles contiennent des munitions pour les pétoires de vos Kongs.



Oranges

Elles rebondissent et explosent. Les Kremlings n'aiment vraiment pas ça. Hrmph! Ça devient trop facile! Y'a plus de mérite à casser du croco.



Coco-Cristal

Ces cristaux étranges ont des propriétés magiques hallucinantes qui permettent aux Kongs de faire des trucs franchement hallucinants.



Papier Banane

Ramassez-les pour prendre des photos de Banana-Fées pour avoir... des trucs secrets, je crois.



Caisse de Pastèques

Elles contiennent des tranches de pastèque qui redonneront de l'énergie à vos Kongs. Vous allez certainement en avoir besoin.



Plans

En couleur comme les bananes et les pièces, il y en a 5 dans chaque niveau. Ils sont toujours gardés par un gros Kremling pas beau. Donnez-les à ce sournois de Snide, il vous récompensera.



OBJETS SIMIESQUES SPECIAUX

Spéciaux? Je me demande bien ce qu'ils ont de si spéciaux, pour moi ils ont l'air aussi inutile que les autres. Un peu plus brillant peut-être.



Médailles Bananes

Ramassez 75 bananes par Kong dans chaque niveau et vous gagnerez une belle médaille. J'en aurai besoin d'un bon paquet vers la fin du jeu, alors commencez à les collectionner, p'tits gars.



Couronnes Bataille

Si vous survivez aux hordes de Kremlings qui vous seront opposées dans les Arènes de Bataille, vous gagnerez une jolie couronne. Désolé, j'me souviens pas à quoi ça sert ...

Banana-Fée

Collectionnez les photos de ces p'tites fées cachées un peu partout pour obtenir des trucs bizarres et secrets.



Clés de Boss

Une fois un des Boss réduit à l'état de sac à main, vous gagnerez une grosse clé. A quoi ça sert? Moi je sais. Et vous?



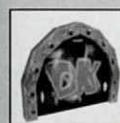
Pièces Rareware et Nintendo

Enfouies au plus profond des niveaux, dans les recoins les plus difficiles à atteindre se trouvent ces pièces fabuleuses qui vous donneront accès aux derniers mystères du jeu.



TRUCS DE SINGE

Holàlà, vous devez être un joueur un peu crétin si vous continuez à lire ce manuel pour débutants. Je vois qu'un maximum d'aide ne sera pas de trop! Personne ne pourra m'accuser de non-assistance à joueur coincé (et débile aussi), alors lisez attentivement ce qui suit. Voici ce que vous pourrez trouver dans les niveaux! (Si vous n'êtes pas trop empotés!)



Portails DK

Ce sont de belles portes toutes brillantes qui vous transporteront dans l'antichambre d'un niveau ou dans un niveau lui-même.



Porte Wrinkly

On peut les trouver dans les antichambres des niveaux. Wrinkly se trouve derrière et vous donnera de précieux conseils.



Interrupteurs

Vous en trouverez un peu partout éparsillés dans les niveaux. Ils servent à plein de choses cool, mais le plus important des interrupteurs est celui au-dessus de votre console. Activez-le pour que je puisse enfin aller dormir.



Casque de Candy

Touchez-les et vos instruments seront comme neufs!



Socle d'Arène de Bataille

Vous en trouverez un par niveau, si vous n'êtes pas trop manchot. Placez-vous dessus et appuyez sur Z pour être transporté dans une arène de combat féroce et épique. Si vous gagnez, les reptiles vous respecteront, mais ça veut pas dire grand chose.

Tonneaux de Cranky Kong

L'une de mes géniales créations. Sautez dedans pour déclencher une impressionnante démonstration de mes capacités fabuleusement extraordinaires.

JEU MULTI-JOUEURS

Malheureusement ils ont trouvé le moyen d'inclure un mode multi-joueur dans ce jeu déjà sans intérêt. C'est la mode à ce qui paraît... Je suis sûr que je suis dedans - j'adore botter le derrière des nouveaux p'tits singes. J'suis l'meilleur, que ça se sache.



Socles de Cranky Kong

Placez-vous dessus et appuyez sur Z. Les yeux humides de larmes d'admiration, le coeur serré de bonheur et les mains tremblantes de respect, vous assisterez à la révélation de mon talent incommensurable et inénarrable. Hahaha! J'suis trô fôôôôôr!



Tonneau Equipe

Sautez à l'intérieur pour changer de Kong. Une fois que vous aurez libéré un des copains de mon abruti de fils, sa vilaine trogne apparaîtra dans le tonneau et vous pourrez le sélectionner. Les joueurs moins forts que moi (c'est à dire vous tous, bande de minables!) remarqueront avec soulagement que l'énergie d'un Kong qui entre dans un tonneau est restaurée. (Faut bien vous aider un peu...)



Socle de Banaportation

Une fois ces socles activés, ils permettent à vos Kong de voyager rapidement à travers les parties d'un niveau déjà explorées. Trouvez deux socles identiques pour les activer en les touchant, placez-vous dessus et appuyez sur Z pour vous Banaporter d'un socle à l'autre. Une grosse banane apparaîtra et il y aura un éclair de... lumière! Faudra pas avoir trop peur...



Caisse Animal

Sautez à l'intérieur pour vous transformer en animal correspondant au dessin sur la caisse. Il y a de fortes chances pour que cela soit un rhino qui apparaîsse...



Portail de Troff et Scoff

Il y en a plusieurs répartis dans un niveau, mais ils mènent tous au même endroit: la chambre de Troff et Scoff.



Il y a deux types de jeu MULTI-JOUEURS: SINGE-SMASH et ARÈNE DE BATAILLE. Bougez le Stick de haut en bas pour sélectionner une arène dans le mode SINGE-SMASH. Appuyez sur A dans l'écran de sélection de personnage.

Ecran de sélection de personnage

Appuyez sur START pour vous inscrire dans le tournoi. Bougez le Stick à droite ou à gauche pour sélectionner le Kong que vous voulez, et de haut en bas pour changer la couleur. Appuyez sur C+ pour sélectionner un type de jeu. Utilisez le Stick pour sélectionner le type de jeu et les règles. Appuyez sur C+ pour revenir à l'écran de sélection de personnage, appuyez de nouveau sur A une fois prêts.

Jeux Singe-Smash

Survie – Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Chasse aux Pièces – Le joueur qui a le plus de pièces est le gagnant.

Victoires – Le premier joueur qui atteint un certain score est le gagnant.

Temps – Le joueur qui a le plus de SINGE-SMASH est le gagnant.

Capture – Le joueur qui garde la pièce le plus longtemps est le gagnant.

Socle de Capture – Activez les socles en appuyant sur Z avec la pièce.

Le joueur qui active tous les socles gagne.

Jeux Arène de Bataille

Victoires – Le premier joueur qui atteint un certain score est le gagnant.

Chasse au Pièces – le joueur qui a le plus de pièces est le gagnant.

Survie – Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Capture – Le joueur qui garde la pièce le plus longtemps est le gagnant.

Temps – Le joueur qui a le plus de SINGE-SMASH est le gagnant.

Un certain nombre d'objets apparaîtront durant une partie.
Vous pouvez les ramasser mais certains ne seront pas forcément bénéfiques.

LES NIVEAUX

Bon, ou est-ce qu'ils ont mis ce niveau que j'avais créé... Il s'appelait "Grande Gloire de Cranky". Bah, il devait être trop bien pour eux. Ils l'ont peut-être mis comme niveau ultra-secret super-bonus pour les excellents joueurs, une sorte de trésor fabuleux à la hauteur de mon génie que personne ne trouvera jamais.



Les îles

L'autrefois paisible et merveilleuse île des Kongs a maintenant un nouveau voisin. L'île de ce gros lard de K. Rool. Et entre les deux se trouvent toutes les entrées des niveaux.



Jungle des jobards

Les tunnels humides et les clairières luxuriantes de ce niveau servent de refuge au terrible peuple des castors enragés et stupides. Même un joueur de second ordre comme vous devrait pouvoir se frayer un chemin à coups de claques jusqu'à la hutte de Funky et surtout la mienne. Vous pourrez libérer ici le p'tit Diddy qui vous emmènera faire un tour.



Aztec à sec

Cassez-moi cette bande de Kremlings inutiles, j'ai pas envie de quitter mon labo pour du menu fretin. Une ancienne civilisation a édifié de mystérieux temples ici. Ils servent de prison à Lanky et Dixie... heu je veux dire Tiny Kong. Allez voir Candy, et n'oubliez pas de venir me voir, sans moi vous n'êtes rien!



Usine pas fine

L'orgueil de K. Rool. C'est une gigantesque usine bruyante et dangereuse qui produit des jouets. Enfin si on peut appeler ça des jouets. Le côté marrant des ces p'tits machins qu'on y trouve c'est qu'ils attaquent tout ce qui bouge! N'oubliez pas de sauver ce gros lourdaud de Chunky, et surtout passez chez moi! Je vous suis vital!



Galion tout glauque

Vos p'tits pouilleux de singes vont enfin prendre un bain, il était temps. N'hésitez pas à leur faire boire la tasse dans les marais infestés de crocos. Vous y trouverez aussi un grand truc inutile qui ne fonctionne pas. Je sais, je vous ai déjà présenté Chunky, c'est pas de lui mais d'un phare dont je parle. Réussirez-vous à trouver une utilité aux deux? Ca pourrait peut-être servir.



Forêt foldingue

Y'en a qui travaillent trop du ciboulot... Il paraît qu'en haut d'un champignon géant il y a un coucou qui peut appeler la nuit ou le jour. C'est pas à un vieux singe comme moi qu'on apprendra à faire la grimace. Attendez! Ils parlent même d'un arbre magique en forme de champignon avec plein de trucs bizarres comme des moulins abandonnés... Ils ne savent plus quoi inventer! Je crois qu'on pourrait appeler ce lieu: La Gentille Forêt Abandonnée Magique de N'importe Quoi Débile!



Caverne cristal

Yep! Je savais bien qu'ils nous mettraient un bon vieux niveau pris dans les glaces. Mais il est glissant et pas très stable (normal, il est tout gelé partout!). Prenez garde aux chutes de glace. Et dépêchez-vous de le finir, je me gèle les poils ici.



Château chocottes

C'est un château, et il fait... peur. Enfin à vous, pas à moi... Moi, j'ai jamais peur! Enfin, je vais faire de mon mieux pour le rendre intéressant: armez-vous de courage pour franchir les différents précipices insoudables alors que vous essaierez de trouver désespérément une entrée à cette forteresse. Une fois à l'intérieur, l'horreur des cryptes et des salles gigantesques vous saisira à la gorge alors que d'affreux serviteurs horribles voudront vous désoûser, vous étriper, vous concasser et tout et tout! Oh, y sont pas bien méchants, ils veulent juste jouer.



Planque panique

C'est ici que vous attend la plus dure de vos épreuves. Les cinq Kongs vont devoir travailler paluche dans la paluche, s'ils ne sont pas trop stupides. Enfin ce n'est peut-être pas la fin fin ...

LES CONSEILS DE CRANKY

Bonne chance les p'tits gars, y'en a qui vont en avoir vraiment besoin. Réussir à faire quelque chose de ces Kongs, c'est pas évident. Enfin, faut aimer les jeux en 3D. Mais bon, allez donc faire un tour sur internet, vous savez ce truc moderne dont tout le monde parle... Et puis s'il vous reste des amis après avoir passé des jours et des jours à jouer à ce jeu trop dur pour vous, vous pourrez toujours échanger vos p'tits trucs de minable. Et puis si avec tous mes conseils vous êtes encore coincés, z'avez qu'à jouer mieux!



AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

GARANTIE

Pour les produits achetés en Suisse, nous vous prions de contacter:

Waldmeier SA
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Bâle
Tel.: CH-061-319 98 18
Hotline: CH-061-319 98 36

SOINS ET ENTRETIEN

- ▶ Vous avez acheté un appareil de précision, il doit être utilisé avec soin, ne doit pas être secoué ou employé lors de températures extrêmes.
- ▶ Lorsque les pièces de connection ont été touchées ou mises en contact avec de l'eau, des perturbations peuvent apparaître.
- ▶ Pour enlever des taches, veuillez empoyer un chiffon doux et humide. N'utilisez en aucun cas de la benzine, de l'alcool ou du diluant.
- ▶ La garantie ne s'appliquera pas si le produit a été déterioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident ou usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou si il a été modifié après son acquisition.

